


Présentation d'une ressource numérique pour enseigner les S.E.S.
Ressource proposée par le groupe TraAM de l'Académie d'Orléans-Tours



Une activité GeoGebra : le surplus est maximum à l'équilibre – Activité de l'élève

Adresse de l'activité en ligne	https://www.ac-orleans-tours.fr/pedagogie/ses/enseigner_avec_le_numerique/travaux_academiques_mutualises_traam/
Référencement Édu'base	
Nature de la ressource	Une activité mobilisant GeoGebra
Lien avec le programme	Spécialité SES, niveau Première Thème : Comment un marché concurrentiel fonctionne-t-il ?
Objectif(s) d'apprentissage	Savoir que la somme des surplus est maximisée à l'équilibre.
Description de l'activité :	L'élève dispose d'un fichier GeoGebra et d'une fiche qui le guide dans son travail et sur laquelle il inscrit les réponses.
Fonctionnalités Geogebra utilisées par le professeur	X
Fonctionnalités Geogebra utilisées par l'élève	L'élève doit utiliser la fonction Polygone  Polygone
Conseil de mise en œuvre :	Le professeur doit mettre à la disposition des élèves le fichier « 01marché-surplus-max-eq_eleve.ggb » par l'ENT, par Moodle, par Pronote ou simplement sur clé USB. Il distribue aux élèves la fiche qui leur permet de progresser dans leur travail et de consigner les résultats. Sur le fichier GeoGebra, un marché est représenté, l'élève peut lire le prix et les quantités offertes et demandées à l'équilibre, et pour des prix supérieur et inférieur au prix d'équilibre en fonction des cases à cocher choisies. À chaque fois, l'élève doit dessiner les surplus à l'aide de l'outil Polygone et lire leur surface. La comparaison des surfaces du surplus total dans les trois situations permet de déduire qu'il est maximum à l'équilibre.
Document(s) associé(s) au fichier Geogebra	- la fiche élève - la fiche élève corrigée
Document complémentaire	Un tutoriel pour utiliser GeoGebra dans l'enseignement des SES
Cadre de référence des compétences numériques BO du 10 octobre 2019	Domaine 1 : informations et données Compétences 1.3 Traiter des données Domaine 3 : Création de contenus Compétences 3.2 Développer des documents multimédia